

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Berdasarkan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional dalam pasal 3, bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Pramodya Hanggarany, 2023).

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Pendidikan, 2022).

Pengertian pendidikan adalah proses pembelajaran bagi peserta didik untuk dapat mengerti, paham, dan membuat manusia lebih kritis dalam berpikir (Tasya Putri Purnamasari, Oyoh Bariah, 2022).

Matematika merupakan ilmu yang perlu dikuasai oleh individu sejak usia sekolah dasar. Kegiatan sehari-hari individu tidak terlepas dari permasalahan yang berhubungan dengan matematik. Pembelajaran matematika di sekolah dasar supaya siswa memiliki kemampuan dalam memahami konsep matematika, mampu memecahkan permasalahan persoalan matematika ,sikap menghargai kegunaan matemtika di kehidupan, mengokumunikasikan ide melalui simbol,

tabel dan lain-lain (Raidah Tasa Kamila, 2022).

Penggunaan model *Problem Based Learning* memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui pemecahan masalah nyata. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya menghafal konsep, tetapi juga belajar berpikir kritis, bekerjasama dengan kelompok, dan menemukan solusi secara mandiri. Hal ini menjadikan *Problem Based Learning* sebagai salah satu model pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa (Pamuji & Wiyani, 2022).

Selain penggunaan model pembelajaran, media pembelajaran juga mempunyai peran penting dalam proses pembelajaran. media pembelajaran juga mempunyai peranan penting dalam proses belajar mengajar. Pemanfaatan media yang tepat dapat menarik minat belajar siswa dan sesuai dengan model *Problem Based Learning* (PBL) salah satunya adalah penggunaan media Puzzle. Dalam pembelajaran, PBL mendorong siswa untuk aktif memecahkan masalah yang diberikan guru, sedangkan media Puzzle membantu siswa memahami konsep secara lebih menyenangkan melalui kegiatan bermain sambil belajar. Di era pembelajaran yang menuntut kreativitas guru, media Puzzle menjadi salah satu alternatif yang mampu meningkatkan motivasi sekaligus hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Arends (2012) bahwa model PBL menekankan keterlibatan aktif siswa dalam menemukan solusi atas masalah nyata sehingga pembelajaran lebih bermakna. Melalui bantuan media Puzzle, siswa lebih mudah memahami materi karena mereka terlibat secara langsung dalam proses memecahkan masalah dengan cara yang sesuai dengan karakteristik usia sekolah

dasar yang masih suka bermain. Penggunaan media Puzzle dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam pembelajaran matematika karena menyajikan konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Dengan demikian, integrasi model PBL dengan media Puzzle dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menarik, dan bermakna, sekaligus meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan hasil belajar siswa (Suryani, 2023).

Media adalah sarana untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran. *Puzzle* merupakan model teka-teki dengan bentuk menyusun potongan- potongan gambar menjadi kesatuan gambar yang utuh. Selain itu puzzle adalah permainan yang sangat populer, terutama dikalangan anak-anak. Pada umumnya gambar yang digunakan adalah gambar kesuka anak-anak seperti kartun, angka, buah, mobil, hewan, dan lain sebagainya. Puzzle adalah permainan yang menarik bagi anak. Media *Puzzle* didesain dengan menggunakan gambar yang konkret. Gambar konkret dapat memudahkan siswa memahami materi yang bersifat abstrak. Selain itu, potongan *Puzzle* dibuat lebih rapi dan ukurannya dibuat lebih kecil agar lebih praktis. Hal tersebut akan menarik minat belajar siswa melalui media pembelajaran yang digunakan. Pemakaian media pembelajarandapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar. Media *Puzzle* memudahkan siswa untuk memahami penjelasan guru ketika meyampaikan materi. Siswa lebih senang dan merasa senang karena tugas yang diberikan oleh guru berkaitan dengan permainan mereka sehari-hari (Hayati & Yamin, 2023).

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan interaksi dalam proses pembelajaran sehingga siswa tidak akan merasa bosan dalam pembelajaran. Selain itu siswa juga senang dengan media pembelajaran tersebut karena media tersebut dapat mengoptimalkan kualitas hasil belajar siswa. Salah satu tanda seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku yang mungkin disebabkan oleh perubahan tingkat pengetahuan, keterampilan atau sikap yang dimilikinya. Sehingga disinilah dapat diketahui bagaimana pentingnya penggunaan media yang tepat dalam menyampaikan materi akan memberikan hasil yang baik kepada siswa. Pemilihan media pembelajaran juga penting adanya dalam kegiatan pembelajaran. Ketepatan pemilihan media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa disekolah. Selain itu, kemampuan peserta didik juga sangat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Pengertian hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya baik yang diperoleh melalui bantuan orang lain atau pengalaman yang diperoleh sendiri. Sedangkan menurut Gagne hasil belajar harus didasarkan pada sebuah pengamatan tingkah laku melalui stimulus respon. Hasil belajar dikatakan bermakna apabila hasil belajar tersebut dapat membentuk perilaku siswa, bermanfaat untuk mempelajari aspek lain dan dapat digunakan sebagai alat untuk memperoleh informasi dan pengetahuan lainnya, adanya kemauan dan kemampuan untuk belajar sendiri dapat digunakan sebagai modal untuk mengembangkan kreativitas diri (Suprihatin & Manik, 2020).

Dapat dipahami bahwa yang dimaksud dengan hasil belajar

merupakan suatu proses untuk melihat sejauh mana siswa dapat menguasai pembelajaran setelah mengikuti kegiatan proses belajar mengajar dalam kurun waktu tertentu, hasil belajar dapat disrtikan sebagai sebuah cerminan dari usaha belajar. Semakin baik usaha belajar siswa, idealnya semakin baik pula hasil belajar yang akan mereka raih. Karenanya, hasil belajar dapat menjadi salah satu acuan dalam menilai keberhasilan pembelajaran yang dialami siswa. Pendidikan dan pengajaran dikatakan berhasil apabila perubahan-perubahan yang tampak pada siswa merupakan akibat dari proses belajar mengajar yang dialaminya yaitu proses yang di tempuhnya melalui program dan kegiatan yan dirancang dan dilaksanakan oleh guru dalam proses pengajarannya (Yandi dkk., 2023).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal disekolah diperoleh data bahwa dari 15 orang siswa dikelas III, terdapat 11 siswa diantaranya yang memiliki hasil belajar dibawah KKTP, yaitu 75. Hal ini disebabkan karena, guru belum maksimal dalam menerapkan model pembelajaran permainan berbantuan media dalam proses pembelajaran, metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru pada pelajaran matematika lebih dominan berbentuk ceramah dan berpusat pada guru, penggunaan media dan model pembelajaran yang digunakan kurang menarik, minimnya penggunaan media pembelajaran sehingga hal ini menimbulkan suasana kelas yang membosankan bagi siswa. Siswa cenderung pasif, hanya menerima informasi tanpa kesempatan yang cukup untuk berlatih dan mengembangkan kemampuan berpikir siswa. Akibatnya, sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep matematika,

sehingga hasil belajar yang diperoleh masih rendah dan belum mencapai ketuntasan yang diharapkan.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran melalui penggunaan media yang menarik dan mudah dipahami. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media *Puzzle*, karena mampu menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk permainan yang menyenangkan. Dengan demikian, siswa tidak hanya aktif tetapi juga lebih termotivasi untuk belajar, yang pada akhirnya akan berdampak positif terhadap hasil belajar mereka. Tujuan penggunaan media *Puzzle* dalam pembelajaran matematika adalah agar siswa lebih tertarik dari pembelajaran sebelumnya dan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan dalam mengatasi permasalahan ini, solusi yang dapat diterapkan adalah guru atau pendidik harus meningkatkan penggunaan media pembelajaran yang kreatif, dan inovatif yang dapat mengubah persepsi peserta didik terhadap matematika dari yang membosankan menjadi menantang dan menyenangkan dimana siswa harus dilibatkan secara aktif.

Guru diharapkan mampu mengubah paradigma siswa dan membuat kegiatan belajar menjadi menyenangkan. Suasana belajar akan menyenangkan apabila guru menggunakan metode belajar yang bervariasi dan media pembelajaran yang relevan dengan materi yang diajarkan, dengan demikian siswa akan tertarik mempelajari matematika mencoba membuktikan sendiri sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan akan memperkuat kemampuan kognitif siswa (Tulak, 2015).

Dari latar belakang permasalahan yang diuraikan, maka dapat dilakukan

penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul “ penerapan model *problem based learning* berbantuan media *puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas III UPT SDN 1 Makale.

B. Rumusan masalah dan pemecahan masalah

1. Rumusan masalah

Bedasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah secara khusus yaitu “ Bagaimana penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media *puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika sekolah dasar.

2. Pemecahan Masalah

Dari rumusan masalah tersebut, maka dilakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menerapkan model pembelajaran *Promblem Based Learning* berbantuan media *Puzzle* yang diharapkan dapat membantu guru meningkatkan hasil belajar siswa.

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuannya yaitu untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas III UPT SDN 1 Makale dengan penggunaan model PBL berbantuan media *puzzle*.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang di laksanakan di kelas III UPT SDN 1 Makale yaitu:

1. Manfaat teoritis

Penggunaan media *Puzzle* digunakan untuk meningkatkan hasil belajar

siswa, membantu siswa terlibat aktif dalam belajar karena pembelajaran yang menarik dan juga menyenangkan dan terjalin kerjasama dalam pembelajaran yang berlangsung.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Guru

Sebagai bahan ajar inovasi bagi guru agar lebih dalam melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dapat meningkatkan hasil

b. Bagi siswa

Dengan penggunaan media pembelajaran siswa lebih aktif dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar serta kerjasama pada pembelajaran matematika berlangsung.

c. Bagi sekolah

Dapat digunakan untuk dasar melakukan pembelajaran khususnya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika belajar bagi siswa.

d. Bagi peneliti

Dapat menjadi panduan untuk memperbaiki kualitas pendidikan dan pengembangan inovasi-inovasi baru yang menunjang proses pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran.